

# PELATIHAN PEMBUATAN MATERI PEMBELAJARAN DIGITAL DAN PENGGUNAAN *GOOGLE CLASSROOM* UNTUK GURU-GURU SMK

**Rizky Eka Prasetya<sup>1)</sup>, Achmad Syarif<sup>2)</sup>**

Akademi Sekretari Budi Luhur

Email : [rizky.ekapreasetya@budiluhur.ac.id](mailto:rizky.ekapreasetya@budiluhur.ac.id)<sup>1)</sup>

## ABSTRACT

*The partner of this Community Service activity is SMK Triguna 1956 Jakarta. The problem faced by partners at this time is how to organize teaching and learning activities online effectively and efficiently during the Covid-19 pandemic. There were many teachers of SMK Triguna 1956 Jakarta who were still constrained and had difficulties in organizing teaching and learning activities online using applications based on Information & Communication Technology (ICT). The obstacles faced were how to make effective digital learning materials for students of SMK Triguna 1956 Jakarta and the use of Google Classroom teaching media. Activities carried out in providing solutions to these problems were by providing training to teachers of SMK Triguna 1956 on how to make digital learning materials and the use of Google Classroom teaching media. The method used in this training is a case study of making digital learning materials and creating classes in Google Classroom. As a result of this training, the teachers of SMK Triguna 1956 Jakarta gained additional knowledge in conducting online teaching and learning activities, namely creating digital learning materials and using Google Classroom.*

**Keywords:** *Learning Materials, Google Classroom, Teaching Media, SMK Teachers, and Online*

## ABSTRAK

Mitra dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini adalah SMK Triguna 1956 Jakarta. Permasalahan yang dihadapi mitra saat ini adalah bagaimana menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar secara daring (*online*) saat pandemik Covid-19 secara efektif dan efisien. Banyak didapati guru-guru SMK Triguna 1956 Jakarta yang masih terkendala dan mengalami kesulitan dalam menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar secara daring menggunakan aplikasi-aplikasi berbasis Teknologi Informasi & Komunikasi (TIK). Kendala yang dihadapi seperti bagaimana membuat materi pembelajaran digital yang efektif bagi siswa-siswi SMK Triguna 1956 Jakarta dan penggunaan media ajar Google Classroom. Kegiatan yang dilakukan dalam memberikan solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan memberikan pelatihan kepada guru-guru SMK Triguna 1956 tentang bagaimana membuat materi pembelajaran digital dan penggunaan media ajar Google Classroom. Metode yang digunakan dalam pelatihan ini adalah studi kasus pembuatan materi pembelajaran digital dan pembuatan kelas di Google Classroom. Hasil dari pelatihan ini, guru-guru SMK Triguna 1956 Jakarta mendapatkan tambahan pengetahuan dalam menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar secara daring yaitu membuat materi pembelajaran digital dan penggunaan Google Classroom.

**Kata Kunci:** *Materi Pembelajaran, Google Classroom, Media Ajar, Guru-Guru SMK, dan Daring*

## PENDAHULUAN

Memasuki tahun 2020, Indonesia pada wabah Covid-19 yang mulai masuk ke diuji dengan berbagai musibah, mulai dari Indonesia di bulan Maret. Kondisi ini bencana banjir di bulan Januari sampai menyebabkan pemerintah melalui

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) membuat keputusan tentang penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar dilakukan secara daring (*online*) dari rumah masing-masing. Hal ini dilakukan dalam pencegahan penyebaran virus Covid-19 dan mengikuti aturan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) yang ada di masing-masing daerah.

Hal ini berdampak juga terhadap penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar di SMK Triguna 1956 Jakarta yang juga harus menerapkan PSBB dan para siswa-siswi belajar dari rumah masing-masing. Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar secara daring yang telah dilakukan dari bulan Maret sampai Juli 2020 ini di SMK Triguna 1956 Jakarta, masih ditemui banyak kendala/permasalahan seperti berikut:

1. Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar secara daring masih belum efektif dan efisien.
2. Para siswa-siswi banyak yang mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diberikan.
3. Masih ada beberapa guru yang mengalami kesulitan dalam penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai media yang digunakan dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) secara daring.

4. Materi/media belajar yang digunakan masih kurang dapat menarik minat siswa-siswi dalam belajar.
5. KBM yang dilakukan masih kurang interaktif, sehingga siswa-siswi banyak merasa bosan dalam belajar secara daring.
6. Siswa-siswi masih banyak yang tidak tepat waktu dalam mengumpulkan tugas yang diberikan oleh guru, sementara pelaporan KBM oleh guru harus dilakukan setiap hari.

Tujuan yang ingin dicapai dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan pemahaman kepada guru-guru SMK Triguna 1956 Jakarta tentang konsep dan pengelolaan pembelajaran daring.
2. Memberikan pemahaman kepada guru-guru SMK Triguna 1956 Jakarta tentang pembuatan video pembelajaran menggunakan slide presentasi Microsoft Power Point.
3. Memberikan pemahaman kepada guru-guru SMK Triguna 1956 Jakarta tentang istilah-istilah bahasa asing yang ada pada media ajar *Google Classroom*.
4. Meningkatkan kemampuan guru-guru SMK Triguna 1956 Jakarta dalam penggunaan fitur forum, kelas, peserta

dan pemberian nilai pada media ajar *Google Classroom*.

5. Meningkatkan kemampuan guru-guru SMK Triguna 1956 Jakarta dalam pembuatan materi pembelajaran digital, pemberian tugas dalam bentuk pilihan ganda/essay/benar-salah, dan evaluasi pembelajaran (umpan balik) pada media ajar *Google Classroom*.

Menurut Isman (2016) pembelajaran daring adalah pemanfaatan jaringan internet dalam proses pembelajaran. Sedangkan menurut Meidawati, dkk (2019) pembelajaran daring sendiri dapat dipahami sebagai pendidikan formal yang diselenggarakan oleh sekolah yang peserta didik dan instruktur (guru) berada di lokasi terpisah sehingga memerlukan sistem telekomunikasi interaktif untuk menghubungkan keduanya.

Menurut Waloyo dkk (2014:11) pembelajaran akan berlangsung secara efektif bila guru mengetahui karakteristik siswa sehingga berpengaruh terhadap lingkup dan urutan materi yang diberikan, dan pemeliharaan strategi pembelajaran. Untuk mengetahui tingkat kemampuan awal siswa, dalam prosedur KBM diperlukan analisis terhadap karakteristik siswa. Mengidentifikasi karakteristik siswa diperlukan untuk keberhasilan siswa dalam penguasaan TIK. Menentukan metode pembelajaran mengacu kepada beberapa

faktor yang perlu diperhatikan dan dipertimbangkan. Faktor-faktor yang dimaksud adalah:

1. Tujuan
2. Materi
3. Karakteristik siswa
4. Alokasi waktu yang digunakan
5. Media dan ketersediaan fasilitas dan sumber belajar yang mendukung
6. Kemampuan guru untuk menggunakan metode tersebut sesuai dengan konsep dan prosedur metode yang dipilihnya.

Menurut Titi Suryansah dan Suwarjo (2016:217) video pembelajaran merupakan bentuk media yang mampu menjembatani guru supaya pembelajaran tidak bersifat konvensional. Kreasi tampilan media yang dikembangkan memberikan daya tarik pada siswa, karena dalam video terdapat alunan musik, suara dan ilustrasi penjelas, serta gambar yang diambil dari kondisi nyata yang dikemas menarik.

*Google Classroom* merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. Selain itu, *Google Classroom* bisa menjadi sarana distribusi tugas, submit tugas, bahkan menilai tugas-tugas yang dikumpulkan (Herman dalam Hammi, 2017). Dengan demikian, aplikasi ini dapat membantu memudahkan siswa dan guru dalam melaksanakan proses belajar dengan lebih mendalam. Dimana terdapat fitur-fitur yang

memfasilitasi untuk siswa mengumpulkan tugas, guru mendistribusikan tugas, guru menilai tugas di rumah atau di manapun tanpa terikat batas waktu atau jam pelajaran. Herman dalam (Hammi, 2017) yang memaparkan bahwa dalam *Google Classroom* kelas dirancang untuk membantu guru membuat dan mengumpulkan tugas tanpa kertas, termasuk fitur yang menghemat waktu seperti kemampuan untuk membuat salinan *Google* Dokumen secara otomatis bagi setiap siswa. Kelas juga dapat membuat *folder* *Google Drive* untuk setiap tugas dan setiap siswa, agar semuanya tetap teratur.

## METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah dengan memberikan pelatihan dalam bentuk studi kasus pembuatan materi pembelajaran digital dan pembuatan kelas di *Google Classroom* kepada guru-guru SMK Triguna 1956 secara daring melalui aplikasi *Zoom*. Dalam pelatihan ini, dibuatkan langkah-langkah dalam melaksanakan solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan yang ada di mitra, sebagai berikut:

1. Solusi dalam mengatasi permasalahan masih ada beberapa guru yang mengalami kesulitan dalam penggunaan TIK sebagai media ajar

dilakukan dengan memberikan pelatihan dan pemahaman istilah-istilah bahasa asing yang ada pada media ajar *Google Classroom*.

2. Solusi dalam mengatasi permasalahan materi/media belajar yang digunakan masih kurang dapat menarik minat siswa-siswi dalam belajar dilakukan dengan memberikan pelatihan membuat materi belajar daring dalam bentuk video pembelajaran yang mudah digunakan oleh guru-guru SMK Triguna 1956 Jakarta yaitu menggunakan *Microsoft Power Point*.
3. Solusi dalam mengatasi permasalahan siswa-siswi banyak yang mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diberikan dilakukan dengan memberikan saran kepada guru-guru untuk memberikan materi dalam kalimat yang mudah dipahami oleh siswa-siswi dan durasi video pembelajaran tidak lebih dari 10 menit.
4. Solusi dalam mengatasi permasalahan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar secara daring masih belum efektif dan efisien dilakukan dengan memberikan pemahaman tentang konsep dan pengelolaan pembelajaran daring dan diharapkan guru-guru dapat menerapkannya sehingga kegiatan belajar mengajar secara daring menjadi efektif dan efisien.

5. Solusi dalam mengatasi permasalahan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan masih kurang interaktif dilakukan dengan memberikan pelatihan dalam meningkatkan kemampuan guru-guru menggunakan fitur-fitur yang ada di Google Classroom sehingga kegiatan belajar mengajar secara daring dapat lebih interaktif.
6. Solusi dalam mengatasi permasalahan siswa-siswi masih banyak yang tidak tepat waktu dalam mengumpulkan tugas yang diberikan oleh guru, sementara pelaporan KBM oleh guru harus dilakukan setiap hari dilakukan dengan memberikan saran dibuatkan peraturan/kebijakan dalam KBM secara daring sehingga dapat dipatuhi oleh siswa-siswi dan guru.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pelatihan ini dibagi ke dalam 3 sesi, yaitu:

1. Pembuatan materi digital dalam bentuk video pembelajaran menggunakan *Microsoft Power Point*.
2. Pemahaman istilah-istilah bahasa asing (Inggris) dan pengelolaan kelas pada media ajar *Google Classroom*.
3. Diskusi dan tanya jawab terkait materi pelatihan. Kegiatan ini dilakukan pada hari Rabu 5 Agustus 2020, mulai pukul 09:00 WIB yang dihadiri oleh 20 orang

peserta (guru-guru SMK Triguna 1956).

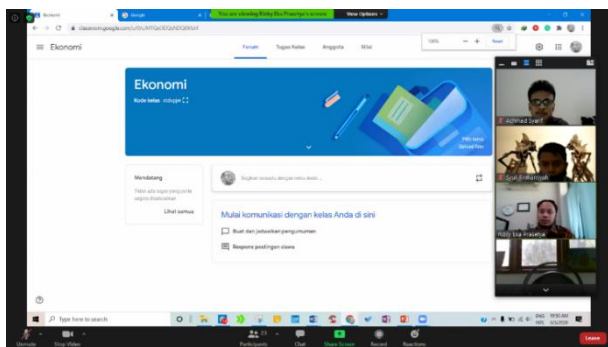
Pelatihan sesi 1 (pemateri Achmad Syarif) diawali dengan penjelasan tentang konsep dan pengelolaan pembelajaran daring, agar para peserta dapat memahami konsep dan pengelolaan pembelajaran daring sehingga dapat diterapkan pada KBM daring di sekolah agar terwujud KBM daring yang efektif dan efisien. Kemudian dilanjutkan dengan pembahasan tentang pembuatan video pembelajaran dengan *Microsoft Power Point*, pada materi langsung dipraktikkan dengan contoh kasus yang diikuti oleh semua peserta pelatihan.

Pada praktik contoh kasus ini, terjadi beberapa kendala dalam pelaksanaannya karena dibutuhkan sinyal koneksi internet yang sangat baik untuk *share screen*. Setelah praktik mencontohkan pembuatan video pembelajaran oleh pemateri selesai dilakukan, kemudian pemateri meminta perwakilan peserta untuk menunjukkan hasil video pembelajaran yang telah dibuat.



Sumber: Tangkapan Layar Pelaksanaan, 2020  
Gambar 1 Pelatihan Sesi 1

Pelatihan sesi 2 (pemateri Rizky Eka Prasetya) diawali dengan penjelasan tentang istilah-istilah bahasa asing (Inggris) yang ada pada media ajar *Google Classroom* yang bermanfaat dalam pengelolaan kelas di *Google Classroom*. Kemudian dilanjutkan dengan pembahasan tentang pengelolaan kelas di *Google Classroom*, dalam pembahasan ini dilakukan dengan praktik langsung beserta contoh kasus pengelolaan kelas. Setelah praktik pengelolaan kelas di *Google Classroom* selesai, pemateri meminta para peserta pelatihan untuk menunjukkan hasil kelas yang telah dibuat di masing-masing akun *Google Classroom* para peserta pelatihan.



Sumber: Tangkapan Layar Pelaksanaan, 2020

**Gambar 2 Pelatihan Sesi 2**

Setelah pelatihan sesi 2 selesai dilakukan, dilanjutkan dengan sesi diskusi dan tanya jawab terkait dengan materi-materi yang disampaikan.

Dari pelaksanaan pelatihan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Para peserta dapat mengikuti kegiatan ini dengan baik, mengikuti pelatihan sampai selesai dan memahami materi-materi yang disampaikan oleh para pemateri, namun perlu dilatih berulang-ulang dan diterapkan dalam KBM daring di sekolah agar semakin lancar dalam menggunakan media ajar *Google Classroom* dan membuat video pembelajaran.
2. Kegiatan pelatihan ini bermanfaat bagi para peserta pelatihan (guru-guru SMK Triguna 1956 Jakarta) untuk dapat diterapkan dalam KBM daring di sekolah.
3. Kegiatan pelatihan yang dilakukan secara daring masih ditemui beberapa kendala seperti versi perangkat digital yang berbeda-beda yang digunakan oleh peserta, koneksi internet yang harus bagus untuk kelancaran saat konferensi video, dan waktu pelatihan yang terbatas.

Untuk menilai pelaksanaan kegiatan ini secara objektif, dilakukan penyebaran angket kuesioner secara daring menggunakan *Google Form* untuk diisi oleh para peserta pelatihan (guru-guru SMK Triguna 1956), namun hanya 8 orang yang mengisi angket ini. Berikut adalah penjelasan dari hasil pengisian angket tersebut:

**Tabel 1 Hasil Kusioner Pelatihan**

No	Indikator	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Materi Pelatihan	Hal yang baru	3	37.5%
		<b>Sudah tahu</b>	<b>4</b>	<b>50%</b>
		Sudah paham	1	12.5%
		Biasa saja	0	0%
2.	Membantu dalam kegiatan belajar mengajar	<b>Sangat membantu</b>	<b>6</b>	<b>75%</b>
		Cukup membantu	2	25%
		Tidak membantu	0	0%
		Membuat bingung	0	0%
3.	Keefektifan pelaksanaan pelatihan	<b>Sangat efektif</b>	<b>6</b>	<b>75%</b>
		Cukup efektif	2	25%
		Kurang efektif	0	0%
		Tidak Efektif	0	0%
4.	Waktu pelaksanaan pelatihan	Terlalu lama	0	0%
		<b>Cukup</b>	<b>8</b>	<b>100%</b>
		Singkat	0	0%
		Terlalu singkat	0	0%
5.	Kegiatan ini perlu dilakukan kembali	Sangat setuju	3	37.5%
		<b>Setuju</b>	<b>5</b>	<b>62.5%</b>
		Kurang setuju	0	0%
		Tidak setuju	0	0%

Sumber: Pelaksanaan Kegiatan, 2020

Berdasarkan hasil pengisian angket pada tabel di atas dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Pada indikator materi pelatihan, persentase tertinggi pada kategori sudah tahu (responden sudah mengetahui sebelumnya dari materi-materi yang disampaikan) yaitu mencapai 50%. Dari hasil ini terlihat bahwa para peserta pelatihan sudah

mengetahui materi-materi yang disampaikan karena sebagian dari para peserta pelatihan sebelumnya sudah pernah menggunakan *Google Classroom* dan membuat video pembelajaran dengan *Microsoft Power Point*. Namun mereka belum terlalu mendalam memahami dan menggunakan secara lancar, sehingga butuh latihan-latihan agar semakin lancar dalam menggunakannya.

2. Pada indikator membantu dalam KBM, persentase tertinggi pada kategori sangat membantu yaitu mencapai 75%. Dari hasil ini dapat terlihat bahwa para peserta pelatihan merasa kegiatan ini sangat membantu mereka dalam menunjang KBM daring di sekolah selama pandemik Covid-19 ini.
3. Pada indikator keefektifan pelaksanaan pelatihan, persentase tertinggi pada kategori sangat efektif yaitu mencapai 75%. Dari hasil ini dapat terlihat bahwa dalam pelaksanaannya sudah sangat efektif dilakukan sehingga dapat memberikan manfaat dalam peningkatan wawasan dan kemampuan para peserta pelatihan.
4. Pada indikator waktu pelaksanaan pelatihan, persentase tertinggi pada kategori cukup yaitu mencapai 100%. Dari hasil ini dapat terlihat bahwa pelaksanaan pelatihan ini sudah cukup seimbang antara waktu pelaksanaan

dengan materi yang disampaikan, walaupun dilakukan secara daring melalui aplikasi *Zoom*.

5. Pada indikator kegiatan ini perlu dilakukan kembali, persentase tertinggi pada kategori setuju yaitu mencapai 62.5%. Dari hasil ini dapat terlihat bahwa para peserta pelatihan setuju kegiatan seperti ini dilakukan lagi.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Perangkat lunak *Microsoft Power Point* dapat digunakan untuk membuat video pembelajaran namun diperlukan dukungan peralatan seperti kamera, mikrofon dan spesifikasi komputer yang bagus agar diperoleh hasil video dengan kualitas yang bagus.
2. Media ajar *Google Classroom* dapat digunakan oleh guru-guru dalam mendukung KBM daring atau PJJ di sekolah karena disediakan fitur-fitur yang memudahkan pengelolaan kelas dan lebih interaktif dalam pembelajaran yang dilakukan secara daring. Untuk memudahkan dalam menggunakan fitur-fitur yang ada di *Google Classroom* harus memahami istilah-istilah bahasa asing (Inggris) yang ada di *Google Classroom* tersebut.

3. Pelatihan yang dilakukan secara daring melalui aplikasi *Zoom* dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini sudah cukup seimbang antara durasi waktu pelaksanaan dengan bobot materi yang disampaikan. Namun perlu diperhatikan kendala-kendala yang terjadi selama pelaksanaan seperti kestabilan koneksi internet dan suara saat berbicara selama konferensi video.
4. Guru-guru SMK Triguna 1956 Jakarta mendapatkan tambahan pengetahuan dalam menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar secara daring yaitu membuat materi pembelajaran digital dan penggunaan *Google Classroom*.

Saran yang dapat disampaikan terkait dengan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat kali ini sebagai berikut:

1. SMK Triguna 1956 Jakarta perlu membuat peraturan/kebijakan terkait dengan pelaksanaan KBM secara daring, agar terjadi kesamaan dalam aturan dalam pelaksanaannya oleh guru-guru dan dapat dipatuhi oleh semua siswa-siswi SMK Triguna 1956 Jakarta.
2. Dalam membuat video pembelajaran agar dapat diperhatikan kalimat yang disampaikan dalam menjelaskan materi dan durasi video tidak terlalu lama



(maksimal 10 menit) agar para siswa-siswi tidak jenuh dalam menonton video pembelajaran tersebut.

3. Agar dapat mengelola kelas di *Google Classroom* secara baik dan interaktif, selain diperlukan pemahaman tentang istilah-istilah yang ada pada fitur-fitur *Google Classroom* tersebut juga perlu dilatih secara berulang-ulang agar semakin lancar dalam penggunaannya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anshor, S. 2015. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Geografi. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Lampung*. 1-9.
- Harsanto, B. 2014. *Inovasi Pembelajaran di Era Digital*. Bandung:Unpad Press.
- Munir. 2009. *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung:Alfabeta.
- Nirfayanti & Nurbaeti. 2019. Pengaruh Media Pembelajaran *Google Classroom* Dalam Pembelajaran Analisis Real Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika Volume 2 Nomor 1 Februari 2019*. 50-59.
- Pohan, A. E. 2020. *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah*. Purwodadi:CV Sarnu Untung.
- Suryansyah, T. & Suwarjo. 2016. Pengembangan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Prima Edukasia Volume 4 Nomor 2, Juli 2016*. 209 – 221.